

ARTBOOK



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brûlée

Interviewes : Thomas Berjoan

Relectures : Lois Emmanuel Meyer

Direction artistique : Tête Brûlée

Création graphique : Laura Hoffmann

Mise en page : Jérôme Cordier

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Stéphanie Böhm, Yannis Cardin, Matthew Cowdery, Benjamin Giletti, Aurore Folny, Christophe Hénin, Jeex, Chris Knight, Michael Komark, Simon Labrousse, Vincent Laïk, Laurent Miny, Édouard Noisette, Ludovic Sanson, Guillaume Tavernier et Grégoire Veauléger

Édité par **Black Book Éditions**,
50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : 978-2-36328-320-7
ISBN (PDF) : 978-2-36328-459-4







Le Demi-orc, par Aurore Folny. Étape par étape...



MAKING OFF

La genèse

Quatre questions à David Burckle

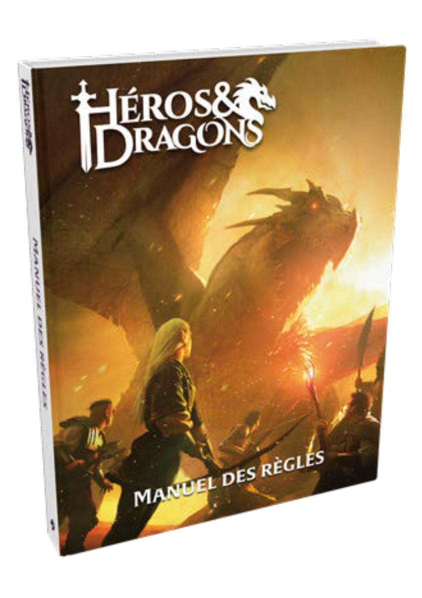
Il est le boss de Black Book Éditions*, l'éditeur du jeu. Professionnel dans le milieu du jeu de rôle depuis maintenant vingt ans, David a travaillé en boutique, à Rouen puis à Lyon, avant de monter* BBE *en 2004. Grand fan de Donj' devant l'éternel, il revient pour nous sur la naissance de* ***Héros & Dragons****.*

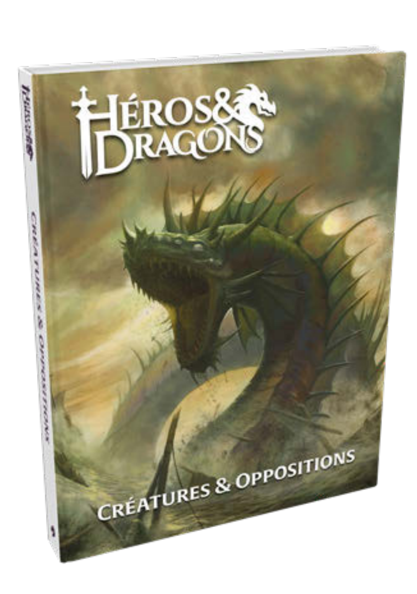
Dans la nuit du mardi 12 au mercredi 13 janvier, l'éditeur *Wizards of The Coast* (WotC) annonce que le noyau des règles (le SRD) de la cinquième édition du plus vieux des jeux de rôles est mis à disposition de tous via l'*Open Game Licence* (*OGL*). Les choses vont alors très vite chez *Black Book* ?

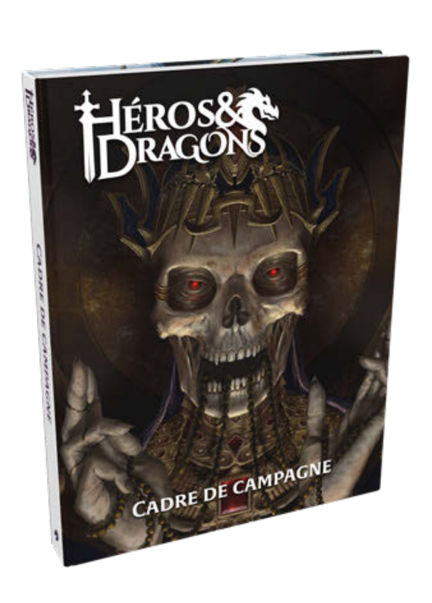
DB : Oui ! On a passé toute la nuit à travailler avec Damien, à réfléchir, à mettre en forme, et le mercredi matin vers 4h00, on publie une news annonçant la préco participative pour ***Héros & Dragons***. Tout le monde avait eu des indications sur l'intention de *WotC*, il y avait eu des leaks (fuites), on savait depuis la Gen Con de l'été 2015 que le SRD serait mis à disposition. Donc on s'y était préparés, mais le timing de l'annonce nous a quand même pris par surprise sur le moment. On était très pris sur d'autres projets, mais on a sauté sur une occasion inespérée. Derrière, c'est complètement le branle-bas de combat à tous les niveaux ! Le timing était compliqué pour nous, j'ai dû partir aux États-Unis le premier week-end de la préco pour des rendez-vous avec nos partenaires américains. Donc je suis en décalage de dix heures avec l'équipe. Un début chaotique on va dire.

Est-ce que tu t'attendais à tel succès de la précommande participative ?

DB : Non, pas du tout. Il ne s'agit pas de la licence Donj'5, ce n'est pas Donj'5, c'est le SRD. On ne pouvait pas deviner un accueil pareil. Ça a surpris tout le monde. En bien, évidemment. Après, il a fallu s'atteler à la tâche ! Ce projet représente un travail énorme et on a voulu éviter ce qu'on appelle communément chez *Black Book* une « *Pavillon Noir* ».





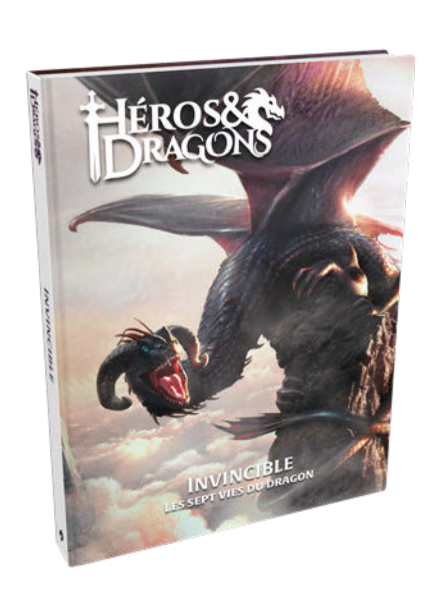


Le projet avait aussi cette particularité d'avoir un concurrent direct puisqu'*Agate Éditions* a lancé en même son projet construit autour du SRD. Une situation qui a créé quelques tensions entre les deux éditeurs…

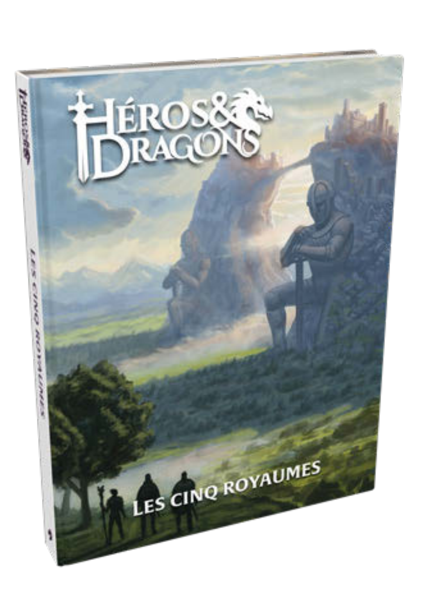
DB : Oui, les astres étaient alignés pour une situation au final assez inédite. *Agate* avait je pense également eu des informations en sachant que le SRD allait être lancé. Eux aussi ont sauté sur l'occasion, c'est normal. En fait, je suis plutôt étonné qu'il n'y ait eu que deux projets, alors que, logiquement, on aurait dû être plus d'éditeurs à profiter de l'occasion. Il y a eu des tensions, nous nous sommes expliqués, tout ça est derrière nous désormais.

Plus d'un an après la précommande, *Black Book* annonce finalement le lancement de *D&D5* en français. Que s'est-il passé au cours de cette année et comment avez-vous géré les deux dossiers ?

DB : On a été pris par surprise. Quarante huit heures après la fin de la précommande *H&D*, on est contacté par *Gale Force Nine*, éditeur anglais qui est le partenaire de *WotC* sur les licences internationales de *Dungeons & Dragons*. On apprend qu'ils envisagent une version française et qu'ils veulent travailler avec nous. Au cours de la précommande, on avait été en contact avec *WotC* pour des questions juridiques de mise en conformité de notre projet, peut-être que ça a attiré leur attention ? Mais quoi qu'il en soit, ce n'était qu'une première prise de contact. On a évidemment lancé le travail sur *H&D*, tout en commençant à orienter le projet pour qu'il soit complémentaire de *D&D* plutôt qu'une copie. Quoi qu'il arrive, que ce soit chez nous ou chez un autre éditeur, *D&D5* allait voir le jour, et nous voulions que *H&D* puisse tracer son sillon propre par rapport à l'original, tout en respectant la promesse initiale faite aux souscripteurs. D'où l'inflation en termes de pagination et de volume du triptyque *H&D*, qui respecte ces deux exigences. Ensuite, il y a eu beaucoup d'allers-retours. On était soumis à la confidentialité la plus complète, c'est pour ça que nous n'avons rien dit, et les contrats ont été signés très tardivement de notre point de vue, début 2017. *H&D* était alors pratiquement terminé en pré-production. Et même après la signature, ce n'était pas nous qui avions l'initiative de l'annonce publique. Nous avons donc suivi le calendrier fixé par nos partenaires. Mais avec ces grands groupes, les processus d'accord, de validation et de communication n'ont rien à voir avec ce qu'on connaît d'ordinaire avec des boîtes plus petites. On a longtemps avancé en aveugle et en silence, alors que nous n'avions qu'une envie : de crier sur tous les toits notre joie d'ajouter Donj' à notre catalogue !







La préco participative H&D

Trois questions à Damien Coltice

Il est le visage de BBE. L'homme à tout faire, le bras droit de David depuis 2005. Il a tout fait dans l'entreprise depuis ses débuts, des traductions, des illustrations, de l'écriture, de la gestion de projets, de la maquette, de la communication, des salons… C'est lui qui a fait vivre la précommande participative historique de H&D.

Est-ce que tu t'attendais à un tel succès pour la précommande participative, vu le contexte, vue l'urgence ?

DC : Avec un projet qui touche au SRD de *D&D*, il faut plutôt refréner ses plus folles attentes ! C'est le premier et le plus grand des jeux de rôle, et on peut s'enthousiasmer un peu trop et espérer de grandes choses. En fait, on oscille entre l'espérance folle et la peur du désastre absolu. C'est une drôle de sensation, mais c'est vraiment ça. D'autant plus quand on doit réagir vite, travailler beaucoup, il y a de la pression, on passe de l'un à l'autre assez facilement. Après, le travail reprend le dessus, surtout que le premier soir se passe très bien.

Est-ce que c'est la précommande participative où il a fallu être le plus réactif, sachant que l'engouement des gens qui ont suivi le projet était exceptionnel et que les objectifs tombaient les uns après les autres ?

DC : D'une manière générale, une préco pose toujours des questions. Simplement, là, les questions qui se posent sont nombreuses, et il faut y répondre très vite parce que les objectifs tombent sans arrêt, la dynamique est incroyable, il y a énormément des questions dans les commentaires, ça fourmille dans tous les sens. D'ordinaire, une précommande participative est toujours une période assez intense, on peut comparer ça à une course de fond. Sauf que là, il a fallu sprinter pendant tout un marathon, quoi ! C'est super enthousiasmant mais ça fait du bien quand ça s'arrête.

Il était né au cours de cette préco une ambiance particulièrement bonne, notamment dans les commentaires, sur le forum. Comme si une communauté était née, des gens qui ont continué à échanger par la suite…

DC : Oui, c'est le propre des précommandes participatives. Les gens se retrouvent au même endroit, ils se rendent compte en discutant qu'ils ont des atomes crochus, que ce soit pour partager leur enthousiasme ou pour parler du fond, ça c'est vraiment hyper sympa. C'était vraiment avec des choses rigolotes, des expressions que les gens se mettent à reprendre et qui deviennent un peu des signes de ralliement. Par exemple, je n'arrive toujours pas à croire qu'on a commandé à Simon (Labrousse) notre illustrateur une illustration d'une choucroute vorpale, un pur délire né dans les commentaires, qui se bat contre un dragon ! C'est la folie et la magie des préco !



Les chiffres fous de la précommande

6 700 000
Le nombre de signes écrits pour le Manuel des règles, Cadre de campagne, Créatures et opposition, Invincible, Recueil de scénarios, Les cinq royaumes et le Jeu d'initiation.

328 626
En euros, le montant récolté

11 083
Le nombre de commentaires

1 413
Le nombre de participants

109
Le nombre de news



L'improbable choucroute vorpale, par Simon Labrousse

Les règles

Trois questions à Laurent Kegron Bernasconi

Il a débuté le JdR par la boîte rouge de D&D *en 1981. Puis* AD&D*, le club de JdR, les potes de collège, lycée, fac. A joué à tout mais à Donj' en majorité. Plus MJ que joueur, par nécessité. Met très vite les mains dans le cambouis du moteur. Commence l'édition avec* Casus *en reprenant le système de* Chroniques Oubliées*, jeu qui devient un succès. Responsable de la technique sur* Héros et Dragons.

Quels sont les trois points de règle les plus intéressants selon toi du moteur SRD de la cinquième édition du plus vieux des JdR ?

LB : Pour commencer, la nouvelle échelle universelle du bonus de maîtrise. Outre le côté universel (attaque, compétences, sauvegardes), le bonus de maîtrise actuel permet de garder un jeu intéressant à haut niveau avec des CA raisonnables. Merci pour les orques et les «*petites créatures*» ! Ensuite, la règle Avantage/Désavantage, c'est tellement pratique de ne pas avoir trop de bonus conditionnels. Moins de maths, plus de jeu ! Enfin, les historiques de personnages. Là, je sors un peu du SRD, puisqu'il est pauvre de ce côté-là pour parler de ce qu'on a fait dans *H&D*. Ça a été un gros boulot pour que ce soit complet, et je remercie Thom' (Robert) et Julien (Dutel) parce que, à mon avis, c'est une super idée au départ, mais qui ne fonctionne vraiment que si c'est complet. Là, c'est tellement pratique ! Dans les éditions précédentes, c'est un boulot que devait faire le MJ au cas par cas.

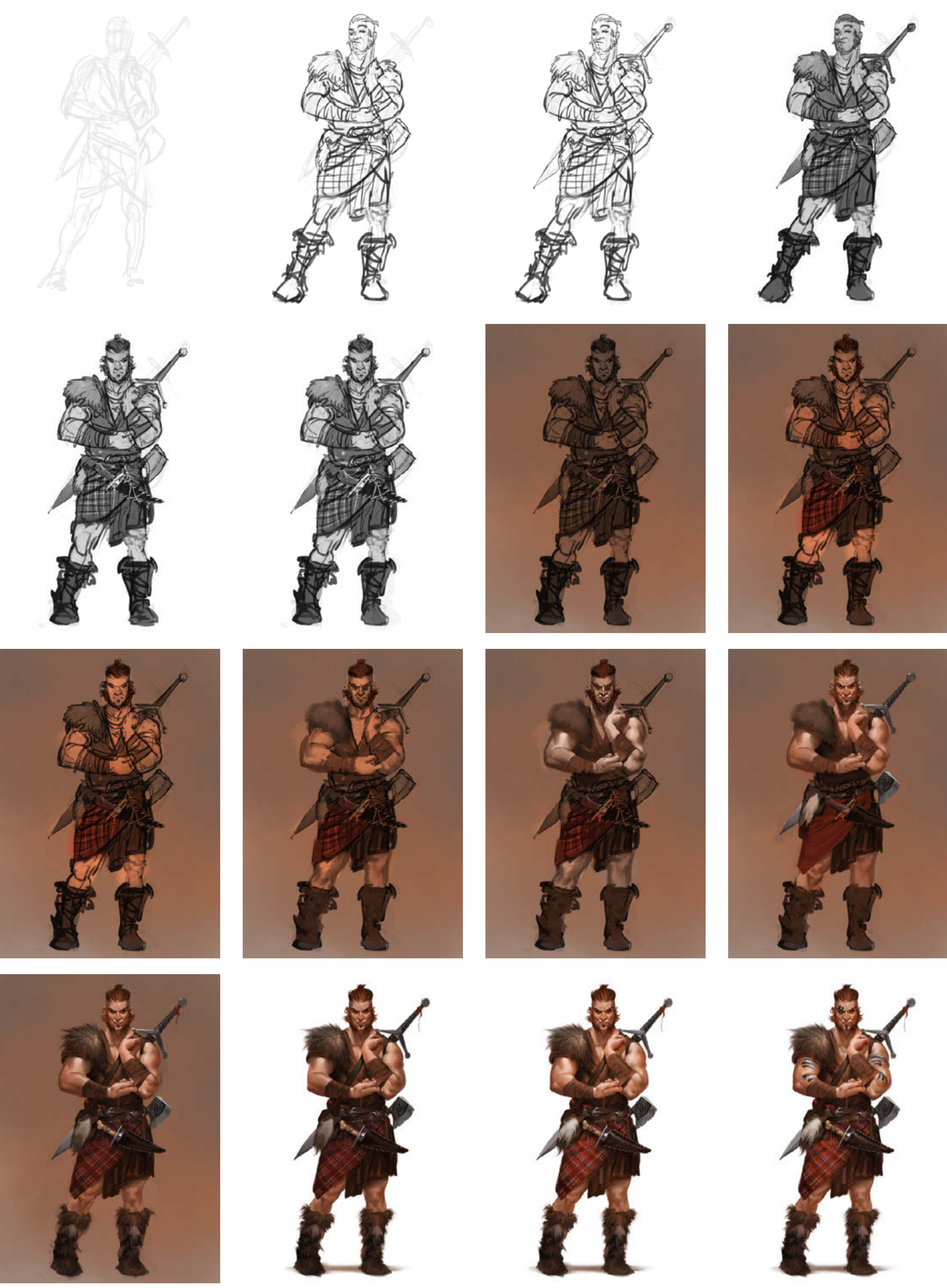
Quels ont été les grands principes qui ont guidé le travail sur les classes de *H&D* – qui, au final, offre plus d'options au joueur que le jeu original ?

LB : D'abord et surtout pouvoir jouer tous les types de personnages qui nous feraient plaisir, se mettre à la place des joueurs, donner envie. Ensuite, en tant que concepteur, j'ai voulu que nous respections une ligne directrice. Ne pas refaire l'existant, au contraire, chercher à aller ailleurs. Il ne s'agissait pas d'imiter chaque archétype de la cinquième édition. Et pas seulement pour des questions de droits, surtout par ce que ça n'aurait pas eu beaucoup d'intérêt. Et puis on n'aurait jamais cessé de nous servir la comparaison, soit notre archétype aurait été trop fort, soit trop faible. Il y avait donc une double contrainte : proposer un panel complet d'archétypes se suffisant à lui-même, mais permettre à ceux qui possèdent les deux jeux de pouvoir profiter de chacun sans qu'ils soient trop en concurrence. J'espère que nous avons réussi.

Si tu devais créer un perso de *H&D*, ce serait quoi ?

LB : Sans doute un roublard ombrelame. Parce que j'adore ce genre de personnages polyvalents qui ont les moyens logistiques pour des plans originaux et créatifs. Pas forcément monstrueux en baston, mais amusant à jouer. Charisme, compétences et un peu de magie, c'est un cocktail explosif ; la seule limite à ce genre de personnage, c'est ton imagination.

Mais il n'est pas impossible aussi que je choisisse un barbare de la voie de l'acier… Parce que, par Crom, Conan !



Le barbare par Aurore Folny, étape par étape.

Les choix et les tests

Deux questions à Thomas Robert

Il découvre le JdR avec l'Oeil Noir *et* Star Wars d6*, la fantasy avec Tolkien, la science-fiction avec David Brin. Après le bac, le déclic JdR, le club, l'organisation de conventions. Implication dans le milieu associatif, rencontres avec Julien Blondel, Serge Olivier ou Didier Guiserix. Il passe son temps à sa boutique lyonnaise, où il rencontre David et Damien de* BBE*. Devient un pilier de* Casus.

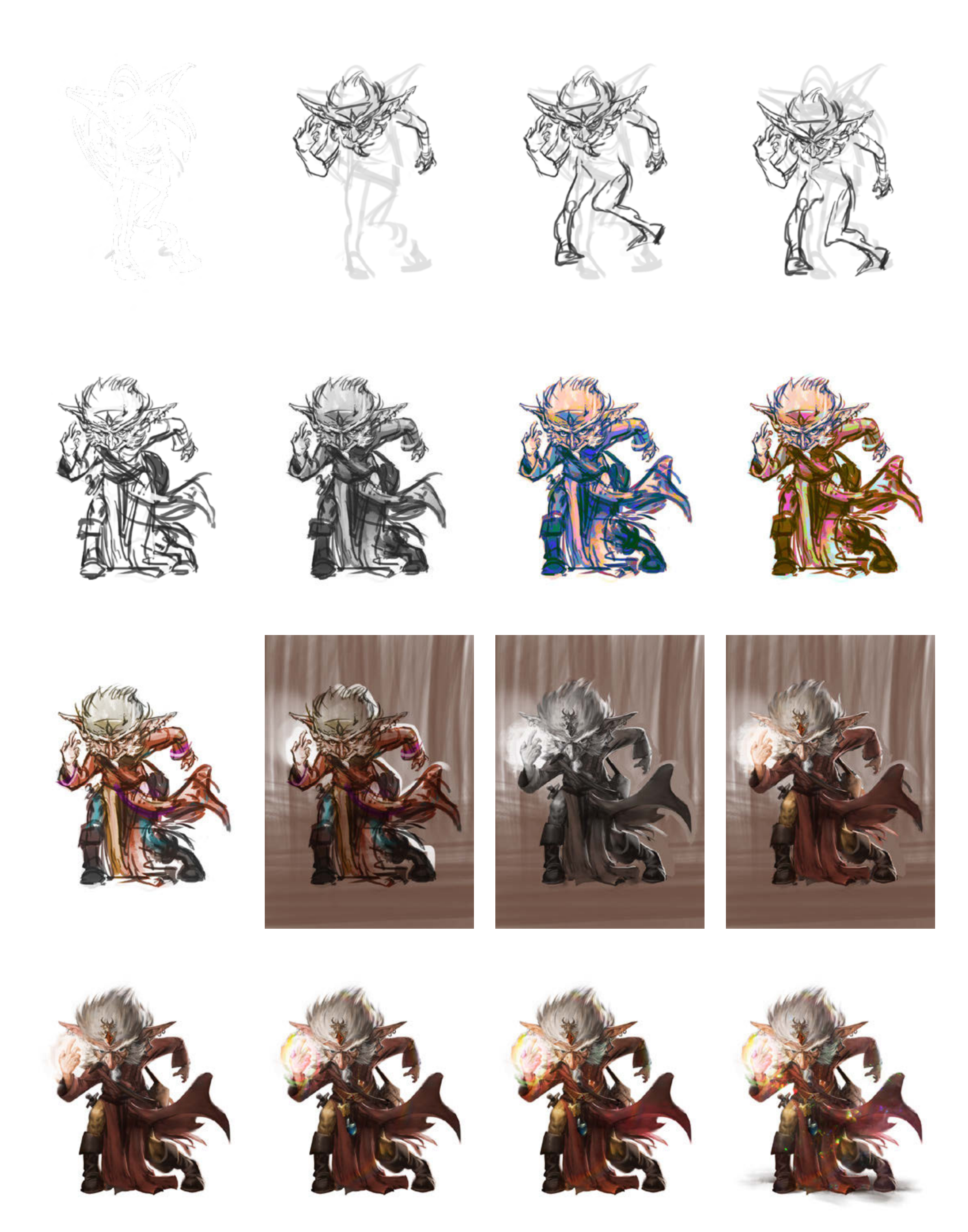
Tu as fait partie du comité technique de *H&D* et tu es également celui qui a coordonné le playtest. Quand on voit la foire d'empoigne que peuvent donner les discussions entre rôlistes passionnés sur des points de règles, comment gère-t-on les avis différents dans le cadre d'un projet comme *H&D* ?

TR : La communication par internet n'est jamais simple dans le cadre d'un projet de cette ampleur. Des pressions et des stress extérieurs viennent souvent perturber le travail : rien que de gérer la disponibilité de chacun et savoir quand est-ce que nous pouvions avancer sur telle ou telle discussion, ou bien lorsqu'il fallait ralentir un peu parce que l'un d'entre nous était pris par la vraie vie. Avec en plus le décalage horaire à gérer de mon côté, je vis au Québec et donc j'ai six heures de discussions à rattraper certains matins, des horaires de boulot pas simples pour Julien (Dutel), et des vacances à la montagne pour Laurent (Bernasconi) ! Je balance, mais certains l'ont plus faciles que d'autres ! (Rires) Je pense que le choix initial de trois personnes a porté ses fruits, et en particulier ce triumvirat. Il nous a fallu prendre nos marques au début, c'est certain. Mais globalement, nous sommes complémentaires sur pas mal de sujets, et le fait d'être trois a permis de trancher les débats lorsque c'était nécessaire. Je pense aussi que chacun a su choisir ses batailles et accepter certains compromis sans que cela nuise au résultat final. Je n'ai pas souvenir d'une vraie situation de blocage : quelques prises de bec et montées de lait, mais rien d'anormal quand des gens travaillent ensemble sous pression. À aucun moment je n'ai eu l'impression que nous n'avancions plus. Bien entendu, le résultat ne correspond pas à ce que n'importe quel membre de l'équipe aurait écrit seul. Mais c'est un truc qu'il faut accepter dès le départ dans un projet à plusieurs. Personnellement, je suis convaincu que le résultat est bien meilleur que ce qu'aucun de nous aurions pu produire en solitaire.

Quel est l'apport réel du playtest sur le projet ?

TR : Considérable, et je regrette qu'il n'ait pas pu être encore plus long. Nous avons fait au mieux dans le temps imparti, et tous ceux qui ont participé au playtest se sont vraiment donnés à fond sans compter leurs heures. Ils se sont rendus disponibles et nous ont fait beaucoup de retours. Beaucoup plus rapidement et efficacement que ce à quoi je m'attendais, je dois avouer. Bien sûr, le playtest d'un jeu comme ***Héros & Dragons***, basé sur le SRD, bénéficie déjà en partie des tests effectués auparavant en VO. Mais vue la quantité de matériel ajoutée, il fallait quand même un travail sérieux.

L'intérêt de ce genre de playtest est avant tout de multiplier les points de vue sur certains choix. Tous les auteurs de JdR ont une faiblesse : ils écrivent des règles et des jeux auxquels ils aimeraient jouer. Les habitudes de jeu de chacun transparaissent donc nécessairement. Avoir une quinzaine de MJ qui ont une bonne connaissance du jeu qui relisent et testent certains de ces choix permet d'éviter qu'ils soient trop tranchés, ou adaptés seulement à une manière précise de mener. Cela donne aussi un avis extérieur, toujours profitable.



L'ensorceleur par Aurore Folny, étape par étape.

Combler les trous : sorts et créatures

Deux questions à Pierre Balandier

Il est rôliste depuis 1980 et ses débuts avec la VO du triptyque de la première version « advanced » du plus vieux des JdR. Depuis, il est fidèle à Donj' et tous ses dérivés, même s'il accepte de changer d'air de temps en temps avec des tentacules ou de la science-fiction. Grand scénariste pour Casus, gardien de l'orthodoxie du temple, il aime les ambiances « dark », les enquêtes, l'exploration et les grands méchants.

Pierre, le SRD comportait plein de manques, notamment dans la partie des sorts et du bestiaire sur lequel tu as travaillé. L'équipe *Casus* avait pour mission de boucher ces trous, en amenant sa patte. Comment fait-on pour trouver la bonne distance entre l'original qu'on n'a pas le droit de copier et une originalité qui serait trop éloigné de l'esprit du jeu au départ ?

PB : Lorsqu'il s'agit de remplacer un sort existant par un nouveau, je commence par regarder les caractéristiques principales du sort : niveau du sort, type de dégâts, portée, zone d'effet, etc. Depuis la quatrième édition du plus vieux des JdR, la présentation des sorts est plus condensée, la plupart des effets subjectifs et descriptifs ont été supprimés pour s'exprimer sous forme de dégâts (dégâts psychiques, nécrotiques, etc.). Même si, personnellement, je trouve que cela les rend moins riche en termes de gameplay, il devient beaucoup plus facile d'en écrire des semblables en jouant sur les différentes variables du sort. L'imagination vient alors se greffer à ces éléments pour donner au sort sa forme définitive et son nom : explosion d'échardes de bois, aura glaçant l'adversaire, etc.

Quelles ont été tes influences ?

PB : Elles sont multiples mais ce travail demande selon moi une connaissance parfaite du plus vieux des jeux de rôle et de ses différentes éditions, pour ne pas créer de doublons ou de sorts trop semblables à ce qui existe déjà. J'ai une petite tendance à créer des pouvoirs assez « *dark* », mais Laurent « *Kegron* » repassait derrière pour contrôler le bon équilibre et me demandait parfois de donner un aspect moins vilain à un sort, d'autant plus lorsqu'il était destiné à la classe de paladin ! Parfois aussi, nous avons travaillé longuement sur des sorts essentiels, des grands classiques absents de la première version du SRD. Puis la nouvelle version, le SRD 5.1 est arrivée avec certains de ces sorts inclus, à notre grand soulagement, mais anéantissant des heures de travail ! Mais il y a heureusement de pures créations dans *H&D*, inspiration brute issue de notre esprit dément. Sur ce point, je me suis bien amusé à créer de nouvelles créatures pour le bestiaire, notamment la série des créatures « arcaniques » J'aime assez les créatures qui ont une particularité vraiment marquée : le basilic pétrifie du regard, l'oxydeur fait rouiller le métal. Ces créatures sont non seulement mythiques, mais leur spécificité permet de les placer stratégiquement dans une aventure. Il ne s'agit pas simplement d'un énième monstre avec un look sympa et des grosses griffes et dents. Lorsqu'un aventurier va croiser une telle créature, il ne l'oubliera pas !



Le basilic, par Jeex

Alarian

Trois questions à Philippe Rat

Auteur, traducteur, agitateur d'idées, Phil, vieille liche de son état, est un électron libre et gravite autour de Casus *depuis de très nombreuses années. Pilier incontournable de la nouvelle équipe, il a géré de main de maître le reboot d'*Alarian.

Qu'est-ce qui fait d'*Alarian*, publié au départ en 1983, un univers digne de ressortir trente-quatre ans plus tard dans *Héros & Dragons* ?

PR : Il s'agit historiquement d'un des premiers univers médiéval-fantastiques français jamais parus puisque publié dans *Casus#13*, février 1983. Ce n'est probablement pas le premier si l'on tient compte du monde de Linaïs de l'*Ultime Épreuve*, par exemple. Reste qu'il faut se remettre dans le contexte de l'époque. L'essentiel des scénarios du plus vieux des JdR, c'était le donjon. Pour le reste, on avait droit à un vague environnement vite expédié peuplé de quelques monstres errants et d'un point de chute entre deux aventures : la fameuse auberge, le petit village pour se ré-équiper. Et de temps en temps, une petite ville, histoire de rencontrer un Duc qui vous récompensait (évolution de niveau oblige), avant de vous renvoyer dare-dare nettoyer le prochain donjon. C'était un peu court. Mais c'était comme ça. Le paradoxe, c'était que l'*extérieur* existait bel et bien chez les anglo-saxons avec, par exemple, *Greyhawk* ou le *Grand-Duché de Karameikos* pour la version *basic* du premier des JdR. Pour revenir à *Alarian*, très vite les MJ ont commencé à bricoler leurs petits bouts de royaume dans leurs coins. Le *dungeon crawling*, c'est sympa pour un « *coup d'un soir* » mais ce n'a jamais été la tasse de thé des rôlistes européens. Il nous a toujours fallu une vraie histoire construite incluant un donj'. Avec un objectif pour y aller et un impact sur l'histoire et l'extérieur.

Ce n'est donc pas pour rien que *Casus Belli* a d'abord proposé quelques aventures puis, très rapidement, une auberge et puis un monde. Ou plutôt, format oblige, un royaume que l'on qualifierait aujourd'hui de *bac à sable*, à peine 6-8 pages contenant quelques idées fortes. L'*Alarian* de Didier Guisérix est en soi un véritable tour de force parce qu'il propose en très peu de pages de quoi faire beaucoup si l'on se donne la peine de développer. Du coup, avec l'annonce du SRD de la cinquième édition qui a un parfum de la première et le souhait de *BBE* de publier ***Héros & Dragons*** en *Casus Belli*, reprendre *Alarian* nous a semblé être à la fois une évidence et un clin d'œil. Après tout, le *Casus* actuel est aussi une quatrième version avec un parfum de la première ! En résumé, Alarian, pour beaucoup de vieux cons indécrottables qui ont ramé dans ses marais maudits avec leurs épées magiques, c'est juste un très bon souvenir fleurant bon la nostalgie. Parce que c'était bien. *Alarian*, c'est juste cool.

Quels ont été les grands principes directeurs dans ce reboot ?

PR : Alors déjà, il faut remercier Didier Guisérix d'avoir accepté. Les 6-8 pages originelles correspondent parfaitement au slogan de TSR de l'époque, de mémoire *un point d'entrée sur tout un monde d'imagination*, ou un truc du genre. Didier nous a donc juste donné une ligne directrice, quelques instructions sur ce qu'il ne voulait pas. Pour le reste, nous avons eu carte blanche. À la base, le projet Alarian ne devait pas prendre autant de place et de temps. Nous étions partis sur une quinzaine de pages, un mini-environnement permettant à toutes et tous d'avoir de quoi faire avec *H&D*. Seulement voilà… *BBE* a commis l'erreur de confier la supervision du bousin à deux tarés pisseurs de signes, votre serviteur et un certain Olivier Rousselin. Étant lui-même grand fan d'*Alarian*, l'occasion a fait le larron. Nous avons donc causé et, en moins d'un mois, nous avons rassemblé pas loin de 300 000 signes de notes et un bon paquet d'illustrations raclées ici et là.

Petit problème technique, nous nous retrouvions avec un projet de 100 pages ! Du coup, il a fallu négocier sec avec *BBE* pour la « petite » rallonge. Et très clairement, sans le succès de la campagne participative, cela n'aurait pas été possible. On râle souvent sur les souscriptions mais quand ça



Le monde d'Alarian, par Benjamin Giletti

marche, les auteurs peuvent s'amuser eux aussi. Et ça, c'est quand même la base de notre motivation. Bref, merci encore à toutes et tous. Étape suivante, la rédaction finale. Ce qui est bien, à *Casus*, c'est que la quasi-totalité des rédacteurs adorent filer un coup de main sans se faire prier lorsqu'ils s'en sentent l'envie et les compétences. Chose amusante, mais tout à fait dans l'idée initiale de l'*Alarian* de Didier, nous avons rapidement constaté que les différents auteurs n'ont pas forcément lu et surtout tenu complètement en compte notre imposant roadbook préparatoire. Ils ont à leur tour interprété à leur manière ce qui les intéressait, ce qui nous a valu d'étonnantes surprises à la lecture des textes, et très honnêtement, aussi quelques « *nervous breakdowns* » suivis de mises au point plutôt passionnées !

Un conseil avant de se lancer dans une campagne en Alarian ?

PR : Hum… Acheter des gâtos et du Pschitt orange ? Plus sérieusement, lisez et surtout n'essayez pas de tout mettre en scène d'un coup. *Alarian* est un royaume ayant subi pas mal d'événements plus ou moins liés au cours de son histoire et ce qui est en train d'arriver en est la résultante directe. S'il y a bien une « *explication* », s'ils y a bien des « *méchants* », il sera difficile pour un seul et unique groupe de personnages de bien saisir la globalité des choses. Et surtout de tout empêcher ! Il y aura donc certainement des zones d'ombres qui le resteront à jamais. Sans compter qu'il est tout à fait possible de complètement zapper les choses si elles ne vous conviennent pas. Les descriptions des Provinces nous semblent suffisamment riches pour bien s'y amuser sans pour autant vouloir à tout prix sauver le monde et ses faubourgs… En définitif, plus que tout, amusez-vous comme nous nous sommes amusés.



Scène d'Alarian, par Benjamin Giletti



Un avatar d'une divinité oubliée, par Benjamin Giletti

Les cinq royaumes

Deux questions à Julien Dutel

Il n'est pas un vieux briscard du JdR, pas un petit jeune non plus. Début avec Cyberpunk*, aime l'anticipation et le contemporain, longtemps MJ à* Chill*. Commence à écrire pour* Black Box*, puis* Dragon Rouge *puis* Casus*. Aime le scénario mais devient touche-à-tout. Contributeur régulier et central des projets* Casus*. Aime les univers* « en ton de gris » *où la moralité des personnages est mise à l'épreuve. A écrit* Les cinq royaumes *pour* ***Héros & Dragons****.*

Qu'est-ce qui te plaît autant dans la *low-fantasy* ?

JD : J'ai toujours eu le sentiment, en lisant et en jouant des scénarios high-fantasy, que la magie, ainsi que les objets magiques, remplaçaient purement et simplement la technologie. Remplacez les baguettes de foudre en les habillant en pistolets et on a un pistolet laser. Rhabillez la magie et faites-en un pouvoir de l'esprit et on a des psioniques. Mettez des non-humains à tous les coins de rue, et on a la cantina de Star Wars. J'ai depuis longtemps le sentiment de perdre en merveilleux.

Pour moi, écrire et jouer de la *low-fantasy*, c'est remettre au premier plan le merveilleux et la magie. C'est revenir à une magie « *magique* », et non une magie technique ou technologique. C'est aussi recentrer le récit sur l'humain et revenir dans des nuances qui me parlent plus. C'est rendre l'apparition d'un troll, d'une wyverne ou d'un dragon réellement surprenante.



Incarnation de Cernnunos, par Vincent Laïk



Le rituel des druides, par Vincent Laïk

C'est rendre les objets magiques vraiment uniques et précieux. Finalement, c'est ramener un émerveillement que mes joueurs et moi avions un peu perdu à force de combattre des géants et des dragons à grands renforts de boules de feu. C'est une manière pour moi de redonner un sens humain aux aventures des personnages sans pour autant se priver d'un héroïsme certain.

Quel est ton endroit préféré des cinq royaumes et pourquoi ?

JD : Dur choix. Bien des lieux font directement écho à de l'aventure, qu'il s'agisse de Brisantine et de son climat tempétueux ou de Jätrumstad et sa culture directement inspirée des peuples scandinaves et dont l'histoire sanglante fait d'elle une capitale un peu à part. Mais si je devais n'en choisir qu'un, alors je choisirais Deux-Rois. Située à cheval entre deux royaumes, c'est une cité cosmopolite et schizophrène. Une cité d'aventure permettant de rallier rapidement trois royaumes, mais aussi la terrible forêt Sans-retour. Un lieu où l'on peut croiser toutes les cultures, depuis les marchand Morymins durs en affaire aux érudits Huddites, en passant par les Cantelains et les Brinniens, et surtout les Démiurgéens prosélytes. Une véritables cité taillée pour l'aventure qui peut offrir de manière cohérente de multiples accroches pouvant mener les PJ jusqu'aux confins des royaumes et au-delà.

Les Bâtisses clef en main

Deux questions à Géraud « Myvyrriam » G.

Rôliste depuis trente cinq ans, collectionneur devant l'éternel, il a longtemps rêvé devant les univers des autres avant de développer le sien durant vingt-cinq ans. Rejoindre Casus *lui a donné l'occasion de donner vie à ses rêves. Il a aussi écrit le remake des Pièges de Grimtooth et des petites choses pour* Le Temple Obscur *pour* Tunnels & Trolls. *Pour* ***Héros & Dragons****, il a fait plein de choses biens, notamment les Bâtisses.*

Pour les Bâtisses, est-ce que le plan vient avant les idées ou les idées avant le plan ?

GG : Lorsque l'on travaille sur des bâtisses, pour *H&D* comme pour *Casus*, nous sommes souvent sur la même longueur d'ondes avec Guillaume (Tavernier) et, en conséquence, l'un ne prévaut pas sur l'autre. Je me documente beaucoup avant d'écrire, autant au niveau bibliographique qu'iconographique, car j'aime que les lieux décrits soient cohérents et renvoient à des références réelles. J'écris ensuite le texte et fais un croquis approximatif que Guillaume met en forme avec sa patte personnelle. D'autres fois, c'est l'inverse, il fait un croquis et je rebondis sur ses idées. Il aime ajouter des détails de vie qui m'inspirent souvent. Une tapisserie dans la chambre ? Et si c'était un attrape-cauchemar protégeant le dormeur des esprits piégés ici ? Dans un sens comme dans l'autre, rien n'est jamais fixé et les idées de l'autre enrichissent notre travail personnel que l'on retouche au cours de nombreux allers-retours. En définitive, on se nourrit chacun de l'autre.

Si tu ne devais garder qu'une seule Bâtisse pour y faire jouer un scénar, ce serait laquelle et pourquoi ?

GG : Dans le Recueil de scénarios, j'ai écrit La mort aux deux visages et deux Bâtisses sont mises en scène, la Banque royale et la Cabane du lac. L'ambiance et les possibilités de jeux qu'elles offrent me plaisaient beaucoup, la finance urbaine pour l'une, la nature et l'ouverture vers un mégadonjon pour l'autre. Mais après quelques mois, le lieu qui me séduit le plus est la Morte, la prison du fleuve. En premier lieu, j'adore les cadres urbains et c'est d'ailleurs ce qui m'a poussé à m'occuper de l'environnement urbain dans le Cadre de Campagne pour *H&D*. Ensuite, le lieu est propice à de nombreux styles d'aventure, des intrigues urbaines qui mènent à un procès à l'extraction d'un prisonnier, en passant par le risque d'erreur judiciaire frappant un PJ, voire la découverte d'un passage dimensionnel dans une des cellules condamnées. J'imagine facilement un scénario mêlant tout ça, débutant par un traquenard et une erreur judiciaire condamnant un PJ, puis ses amis essayant de le délivrer et libérant une créature qui ne devait pas l'être. Les golems gardiens ne sont pas là pour rien ! Ni les capacités de magicien du bailli… Comment ça j'en dis trop ?



Les illustrations de Guillaume Tavernier ont joué un rôle déterminant dans le projet.

Le jeu d'initiation

Deux questions à Loris Giannada

Loris commence le jeu de rôle à huit ans, en observant son grand frère et ses potes. Vient ensuite rapidement le premier scénario solo et une première mort de personnage fondatrice. Puis Mega III*, rapporté à la maison par son père, qui débute un suivi religieux de* Casus Belli *et une passion jamais démentie pour le JdR. Loris a écrit des scénarios, un supplément pour* Wastburg *et a traduit* Cartel. *Il est l'auteur principal du jeu d'initiation pour* H&D.

Pourquoi avoir choisi de commencer le premier livret du jeu comme un roman qui bascule très vite sur un format Livre Dont Vous Êtes Le Héros (LDVELH) pour cette boite d'initiation ?

LG : À cause de l'*Œil Noir*. La boîte d'initiation Œil Noir a été le premier jeu que j'ai lu et m'a profondément marqué car elle était vraiment conçue pour prendre en main le lecteur et l'amener à devenir seul meneur de jeu, sans passer par l'initiation par un autre joueur plus rôdé. Quand les discussions ont commencé avec *Black Book* autour d'une boîte d'initiation pour le projet *H&D*, cette vieille boîte était un mètre-étalon. Telle que je m'en souvenais, ça commençait par une histoire et se transformait en LDVELH qui expliquait tout ce qu'il fallait sur les règles et le jeu de rôle, le tout de manière très progressive. Après, on lisait le livre des règles et on pouvait faire jouer les livres-jeu de la gamme. J'ai donc commencé à écrire un petit conte qui devient un livre dont vous êtes le héros et pose les bases du jeu de rôle. Au cours de l'écriture, je suis bien entendu allé cherché ma vieille boîte qui était au grenier. Le nom du personnage principal, Beric, est un hommage à l'Alric de la vieille boîte. En revanche, j'ai voulu tenter d'aller plus loin dans l'auto apprentissage, afin de transformer le lecteur en meneur de jeu. C'est là que le second livret entre en jeu.

Le deuxième livret présente quelque chose d'inédit, un LDVELH mais à jouer à plusieurs ? C'était un défi à écrire ?

LG : Ce n'était vraiment pas évident. Déjà, écrire le premier livret avait été un sacré challenge, assez nouveau pour moi. Au-delà de tailler un scénario pour des débutants, il fallait l'écrire sous la forme précise des LDVELH, avec les paragraphes, vérifier que les transitions d'un paragraphe étaient raccord, surtout dans le cas d'allers-retours, par exemple pour éviter le gag bête du monstre qui ressuscite quand on retourne dans la pièce. Bref, les contraintes du genre. Pour la suite, la clef, c'était la dynamique de groupe. Au début, j'ai réfléchi à des paragraphes où les joueurs seraient séparés, mais la complexité devenait impossible à gérer. On perdait totalement la visée d'initiation. C'est là que je m'aperçois, en comparaison, de la puissance des potentialités ludiques du jeu de rôle qui permet de gérer ces situations sans aucune difficulté. En plus, je voulais vraiment aller dans le sens de la coopération entre les personnages, qui doivent donc agir en groupe. J'ai écrit de façon à ce qu'ils restent ensemble et travaillent de concert. Je voulais aussi veiller à ce que chaque personnage soit bien identifié, profite de son moment de bravoure. Je voulais aussi que l'histoire soit une seule mini campagne du début du conte jusqu'au dernier scénario, introduisant si possible quelques notions difficiles pour les nouveaux MJ, comme le combat de masse. Il fallait aussi que le tout fonctionne avec des tables avec moins de joueurs que prévu. De fait, parmi les différents playtests, deux de mes nièces – qui sont la raison qui m'a poussé à entreprendre ce projet – devaient pouvoir y jouer seules avec moi. J'espère que le défi est relevé, grâce aussi à toute l'équipe derrière.



Les héros de la boîte d'initiation, par Aurore Folny

6 : OPTIONS DE PERSONNALISATION

Le design

Question à Laura Hoffman

Laura a débarqué un jour chez BBE *comme un ouragan d'énergie positive. Cette grande passionnée de JdR, de cartes* Magic, *a signé pour la gamme le design des livres et de la maquette. Grande prêtresse des lapicornes et des kinder surprise, son travail marque un tournant pour* ***Héros & Dragons*** *et un contrepied audacieux et moderne pour le med-fan.*

Quelles ont été les grandes idées directrices pour le design de la gamme ?

LH : La volonté sur ce projet était de diriger le rendu visuel de ***Héros & Dragons*** vers quelque chose d'épuré, de clair. On a voulu laisser les textes et les illustrations respirer, prendre leur place. Le résultat correspond aussi à une envie de sortir des sentiers battus des fonds parcheminés, de l'imitation d'un aspect « médiéval » et des maquettes chargées qu'on a beaucoup vues ces dernières années. Il s'agit d'une nouvelle gamme, on a tenté d'insuffler un nouveau souffle, une nouvelle identité. Laisser parler les illustrations hautes en couleur qui contrastent avec un papier blanc intense. C'était un pari osé, vu qu'on s'est éloigné du parti-pris visuel souvent associée aux mondes du médiéval fantastique. Mais l'envie d'apporter à *H&D* une nouvelle identité a fait l'unanimité parmi la direction éditoriale et la section artistique. Le travail de développement du design sur cette gamme à été un réel plaisir, soutenu par les magnifiques illustrations, notamment d'Aurore Folny et de Simon Labrousse. On s'est fait plaisir, on a « libéré » nos maquettes habituelles et on voit émerger quelque chose de frais et de plus moderne.



La gnome, par Aurore Folny

L'art de H&D

Deux questions à Aurore Folny

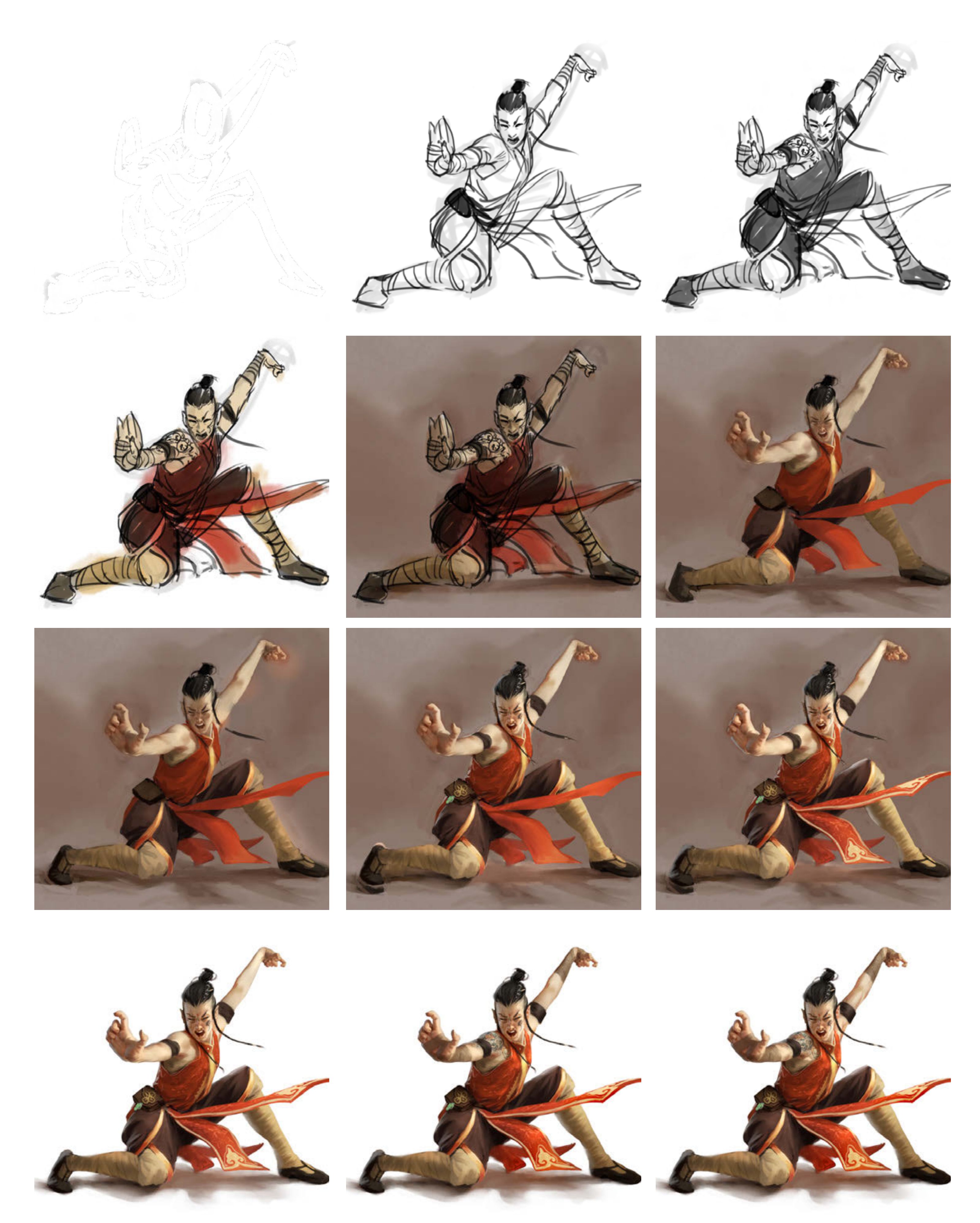
Aurore est illustratrice professionnelle depuis 2015 (FFG notamment) après une carrière de coloriste dans la BD. Autodidacte du dessin, formée grâce aux tutoriels d'autres artistes sur Internet, grande amatrice de med-fan et de science fiction, admiratrice notamment de Tyler Jacobson qui a travaillé sur Magic *et* D&D *et de plein d'autres, elle a signé tous les archétypes de race et de classe sur* H&D.

Quelle identité visuelle as-tu essayé de donner à *H&D* à travers tes personnages ?

AF : J'avais envie à la fois de respecter les codes classiques de ce qu'on voyait dans le jeu de rôle d'ordinaire et de changer aussi un peu. De toutes façons, je me rends compte que je n'arrive pas à faire autre chose que ce que je fais d'habitude. Mon style dépend de ma façon de dessiner, mais aussi de ma technique de peinture numérique. Je n'arrive pas à m'en détacher, que ce soit une bonne ou une mauvaise chose ! Je fais du semi-réaliste qui penche un peu quand même vers le réaliste. J'ai un rendu assez réaliste parce que j'aime bien, mais ça reste stylisé. C'est très coloré et, au niveau des visages, ça se voit. Je pense qu'on sent l'influence des dessins animés Disney, ça m'est resté longtemps. J'ai longtemps eu un dessin proche de l'animation avant de devenir plus réaliste. Mais le réalisme pur ne m'intéresse pas forcément. J'aime qu'on retrouve une patte dans les dessins.

Dans tes personnages, la parité masculin féminin est respectée, il y a aussi une intégration de tous les types ethniques. C'était important de montrer une fantasy pas uniquement faite d'hommes d'Europe du nord ?

AF : Oui, je suis féministe dans l'âme, et je rappelle que ce n'est pas un mouvement contre les hommes, mais simplement pour l'égalité de traitement. Je suis pour la parité des sexes mais des ethnies aussi. C'est vrai qu'on voit énormément de perso masculins. Le perso de base, c'est le mec blanc, brun, barbu et son épée. Et les perso féminins sont souvent stéréotypés, sans doute parce que les images de Conan ont vraiment marqué les esprits à une époque. On ne fait pas toujours exprès. Moi-même, parfois, je dessine les femmes comme ça parce que je suis influencée par tout ce que j'ai vu, la culture du milieu. Et c'est bien d'essayer de casser ça. C'est bien d'essayer de représenter des perso féminins pas forcément belles ou nues ou blanches. Et j'aime bien surprendre quand je peux. On commence à voir des perso noirs, asiatiques, et des perso féminins pas forcément jolis. Je ne cherche pas à faire des mochetés, bien entendu, parce qu'il faut toujours que le personnage ait un certain charisme. Et par exemple, le personnage de la gnome clerc était un défi. Il faut qu'elle ait un charisme et qu'elle ait l'air sympa mais il ne faut pas qu'elle soit simplement une belle fille avec un gros nez. Il faut qu'ait l'air cool, rigolote, qu'elle ait une personnalité. J'aime bien aussi l'exemple du paladin asiatique, parce que le paladin est souvent le chevalier blond, blanc, typique. Même si j'ai déjà vu des paladins noirs, chez *Magic* ou *Pathfinder*. C'est bien de casser les codes, il y en a besoin.



La moine par Aurore Folny, étape par étape.

Question à Benjamin Giletti

Né avec un crayon dans la tête, pseudo Bengiskhan, attiré par le fantastique, il a longtemps reproduit les dessins des JdR de ses grands frères. Informaticien, il est devenu à force de travail illustrateur freelance. Un image-ovore, capable de passer des heures à s'imprégner du travail des autres.

Qu'est-ce qui donne de la personnalité à un personnage ? Comment lui donner vie ?

BG : Quand je crée un personnage, je crois que je commence toujours par lui imaginer une histoire. C'est pourquoi j'aime bien demander le maximum de détail sur son vécu, son caractère, sur la scène où il intervient. Et bien entendu, s'il y a de la place, je me fais un plaisir d'inventer. Une fois que j'ai ce début d'histoire, je commence à crayonner, très tôt dans le processus, d'ailleurs, car j'aime inventer en dessinant, les deux sont liés. À ce stade, je ne m'appuie pas sur les détails mais plus sur la pose, sur la forme globale du personnage. La silhouette d'un personnage est très importante, car c'est le premier aperçu. Parfois, je fais même mes recherches en silhouettes noires sans aucun détail, juste du noir et blanc. En même temps que je fais ce travail, je commence à me créer un *mood boar*d, une banque d'images. Je vais sur internet et je récupère des photos qui me serviront pour donner du réalisme aux détails du personnage. J'y mets des tas d'images différentes, allant d'un tissu dont j'aime bien le motif en passant par des bijoux, des animaux ou même de la nourriture. Par exemple, pour le bâton des runes mortes (NDLR, p.144 de la campagne Invincible) j'ai utilisé du gâteau au chocolat en inspiration !

Beaucoup de ces images ne me serviront pas, mais rien que le fait de les avoir cherchées me permet de construire le personnage, de me donner des idées sur la façon dont je vais l'équiper. Pour moi, à ce stade, le plus important est fait : si les étapes précédentes ont été bien menées, le reste n'est «que» de la peinture. Peindre, détailler, peindre, détailler.

Dans cette dernière phase, j'essaye de faire attention à garder une cohérence à mon personnage. Il faut que chaque élément rajouté, souvent tiré de mon *mood board*, soit crédible ou utile. Il ne faut pas hésiter à rajouter un élément particulier qui attirera l'œil, utiliser cet élément pour raconter quelque chose en plus, un bijou étrange, une cicatrice, un tatouage... J'aime me dire que les gens qui verront ces détails inventeront leur propre histoire.



Rebecca, PNJ incontournable de la campagne Invincible, par Benjamin Giletti

Question à David Chapoulet

David a 39 ans et s'est lancé à son compte en tant qu'illustrateur il y a quatre ans. Il a principalement travaillé dans le jeu de rôle en France et en Suisse, pour les Écuries d'Augias, JdR Éditions *et* XII Singes*, mais surtout pour* Casus *et* Black Book Éditions*. Ses influences principales se tournent vers les peintures classiques ou les auteurs US old school (Alan Lee, Frazetta, Parkinson). Son travail est au final très réaliste.*

Est-ce qu'un style réaliste comme le tien peut fonctionner au moment de montrer un univers fantasy ?

DC : Je pense que le réalisme et le fantastique peuvent aller de paire. L'intérêt finalement assez récent du cinéma pour des œuvres fantastiques, notamment *heroic fantasy*, comme *Le Seigneurs des anneaux*, *Le Monde de Narnia* et bien d'autres, nous montre que le réalisme non seulement n'empêche en rien une bonne lecture de l'univers, mais permet au contraire de mieux y plonger. Je pense que ces productions ont aujourd'hui habitué le public ou les spectateurs dans leur majorité à cette réalité dans la fantasy, à cette vraisemblance, et qu'il en est demandeur. Après, c'est évident, certaines réalisations sont plus efficaces dans la suggestion, en laissant la place à la rêverie et à l'interprétation de l'image au lecteur. Tout dépend en fait de la demande et de l'ambiance attendue. Moi, perso, je suis un perfectionniste qui cherche en permanence la progression, l'évolution. Le dessin est en fait une sorte de quête qui, malheureusement ou heureusement, je ne sais pas, n'aboutira jamais, vers une justesse visuelle dans la tentative de peindre au mieux un caractère ou une ambiance.





Méduse, par David Chapoulet



ARTBOOK





Le clerc, par Aurore Folny





Le sangdragon (gauche), la moine (haut) et le demi-orc (bas), par Aurore Folny



La demi-elfe (gauche), la gnome (haut) et le halfelin (bas), par Aurore Folny



La voleuse et le demi-orc, par Aurore Folny



Le nain, par Aurore Folny



La barde (haut), l'ensorceleur (bas) et la druide (gauche), par Aurore Folny



La demi-elfe (gauche) et le tiefelin (droite), par Aurore Folny



La guerrière (gauche) et la rôdeuse (droite), par Aurore Folny



Le paladin, par Aurore Folny





L'aasimar et l'humaine, par Aurore Folny



Le sang bleu (gauche), L'itinérante (droite), par Ludovic Sanson



Le militaire, par Ludovic Sanson



PNJ du Receuil de scénarios, Sanche, prêtresse de Colibrix (haut) et le comte Fang (bas), par Chris Hénin



L'exploratrice (droite), La dévot (gauche), par Benjamin Giletti





Téocia Satrial (gauche) et Arthus Morgentern (droite) par Benjamin Giletti



Les PNJ de la campagne Invincible, Léandra reine des Harpes (haut), Lurm Portenclume (droite) Urimak Khâl de Lyca (bas) et Oblivien d'Andaregor, Poing du Dragon (page de droite), par Benjamin Giletti





PNJ unique de Créatures & Oppositions, Lyriel (haut) et Lou-Ann (droite), par Laurent Miny

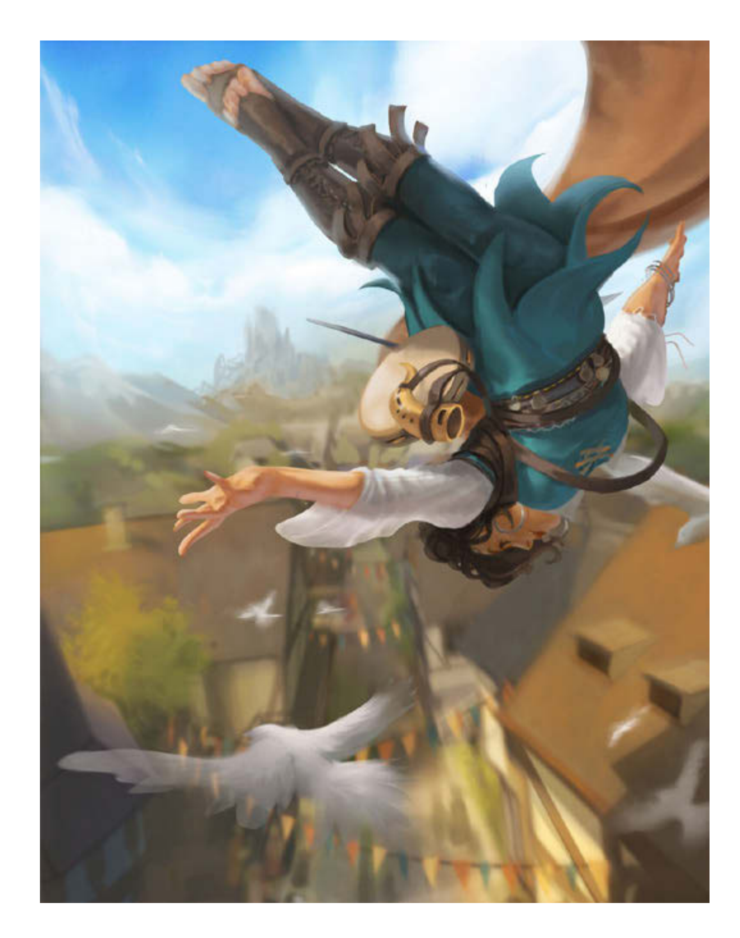


Altaréas, le marchand nain (haut) et Mazagar, maître des rêves, par Laurent Miny

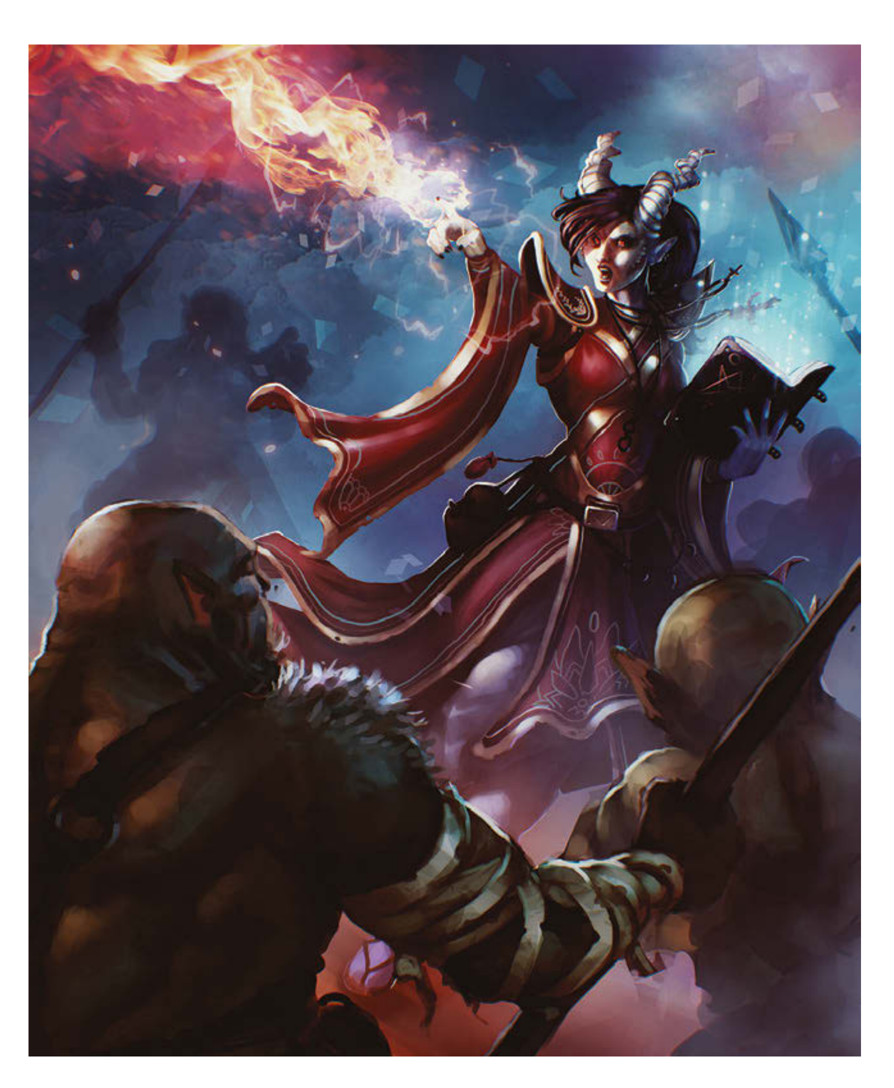


PNJ de la campagne Invincible, Pestrilax (bas gauche), Noeth (haut droite), Oraxos (haut page droite) et Servantès di Paleddo (bas page droite), par Grégoire Veauléger











Les sortilèges, par Yanis Cardin




L'attaque du dragon rouge, par David Chapoulet



Dragon noir, vert et rouge, par Jeex





Dragon blanc et bleu, par Jeex



Dragon rouge par Michael Komark



Le dragon rouge légendaire, par Simon Labrousse



Dragon d'or, par Jeex



Dragon de bronze (haut) et d'airain (bas), par Jeex



L'invincible dragon de la campagne du même nom, par Simon Labrousse





Swarathnak, le dragon d'Invincible, par David Chapoulet



Dragon de cuivre et d'argent, par Jeex



Le dragon des mers, par Matthew Cowdery





L'hydre par David Chapoulet

Créatures des profondeurs



Drow (bas), par David Chapoulet
Drider (haut), par Jeex



Duergar (haut), par David Chapoulet
Araignée géante (bas), par Jeex

CRÉATURES FANTASTIQUES



LE ROC, PAR DAVID CHAPOULET







L'ange (page gauche haut), le griffon (page gauche bas), la vouivre (haut) et le sphynx (bas), par David Chapoulet

Le ours-garou (haut), le troll (droite) et le ours-hibou (bas), par Jeex



Le minotaure, par Jeex



La chimère (haut), la manticore (gauche) et l'aboleth (droite), par Jeex



La harpie, par Matthew Cowdery



La licorne (haut) et le centaure (bas), par David Chapoulet



La licorne (haut) et le centaure (bas), par David Chapoulet

Le ver pourpre (haut) par Jeex
Le remorhaz (bas) par Grégoire Veauléger et le léviathan (droite) par Davi Chapoulet



Créatures infernales



Le balor (haut) par Jeex
Le molosse infernal (bas), par David Chapoulet

Le diable osseux (haut), par Jeex
Le diantrefosse (bas), par David Chapoulet



La succube, par Jeex



Elémentaire du feu (haut), par Jeex
Génie (bas), par David Chapoulet

GÉANTS



Géant des tempêtes, par David Chapoulet



Géant du feu (haut), des collines (gauche) et du givre (bas), par David Chapoulet



L'ettin, par David Chapoulet

Gobelinoïdes



Guenaude (haut droite) et orc (bas droite), par David Chapoulet



Le gnoll (haut) et gobelin (bas), par David Chapoulet



Le kobold (haut) et gobelours (bas), par David Chapoulet

MORT-VIVANTS



Squelette (bas) et momie (haut), par David Chapoulet



La terrifiante Dame Hiver, par Matthew Cowdery

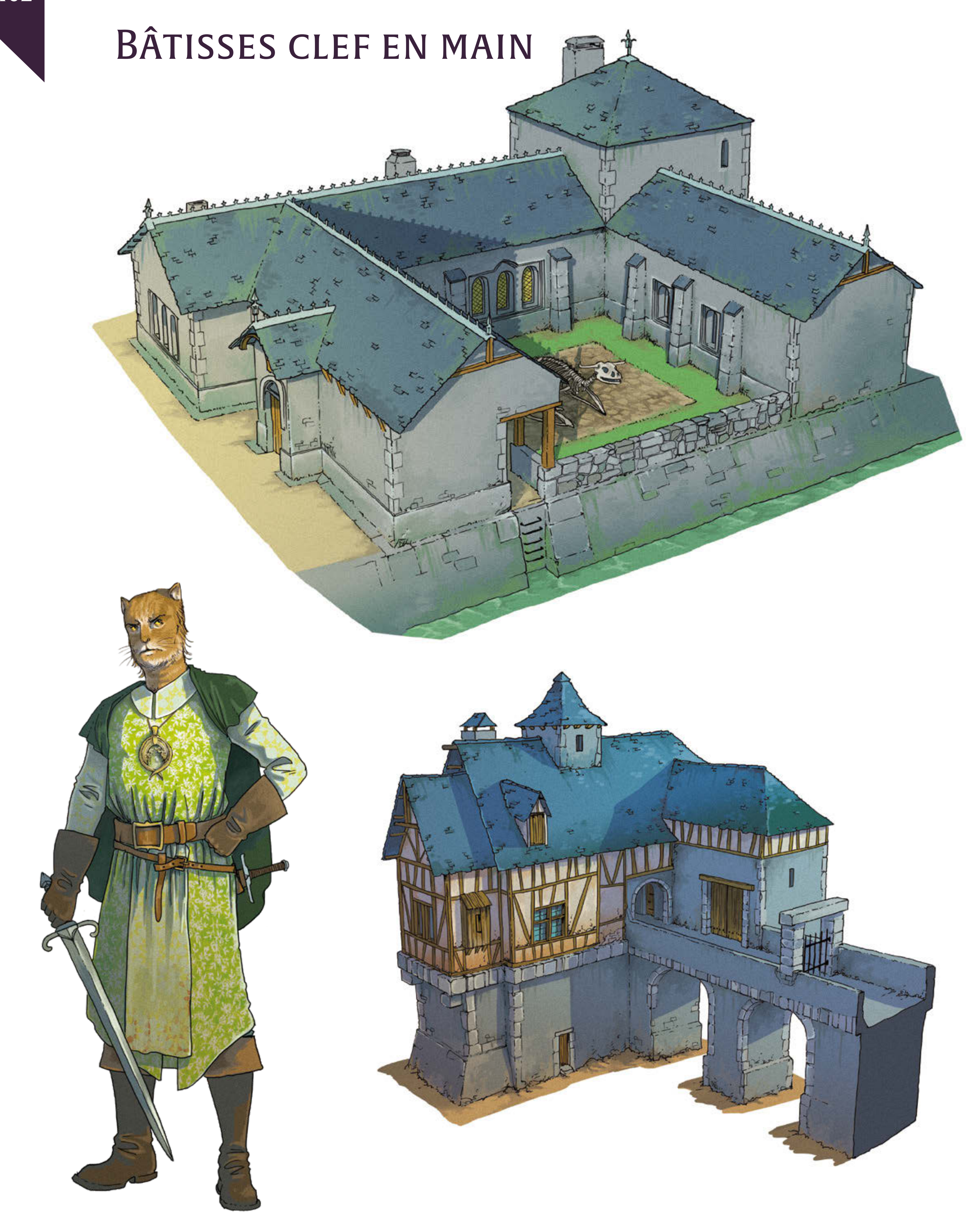


Le vampire (haut) et le fantôme (bas), par David Chapoulet



La liche (haut) et l'ombre (bas), par Jeex

Bâtisses clef en main



Plan et illustrations par Guillaume Tavernier



Environnements fantastiques





Scène de la campagne Invincible, par David Chapoulet





A l'assaut du donjon, par David Chapoulet



Le recueil de scénarios, par Simon Labrousse

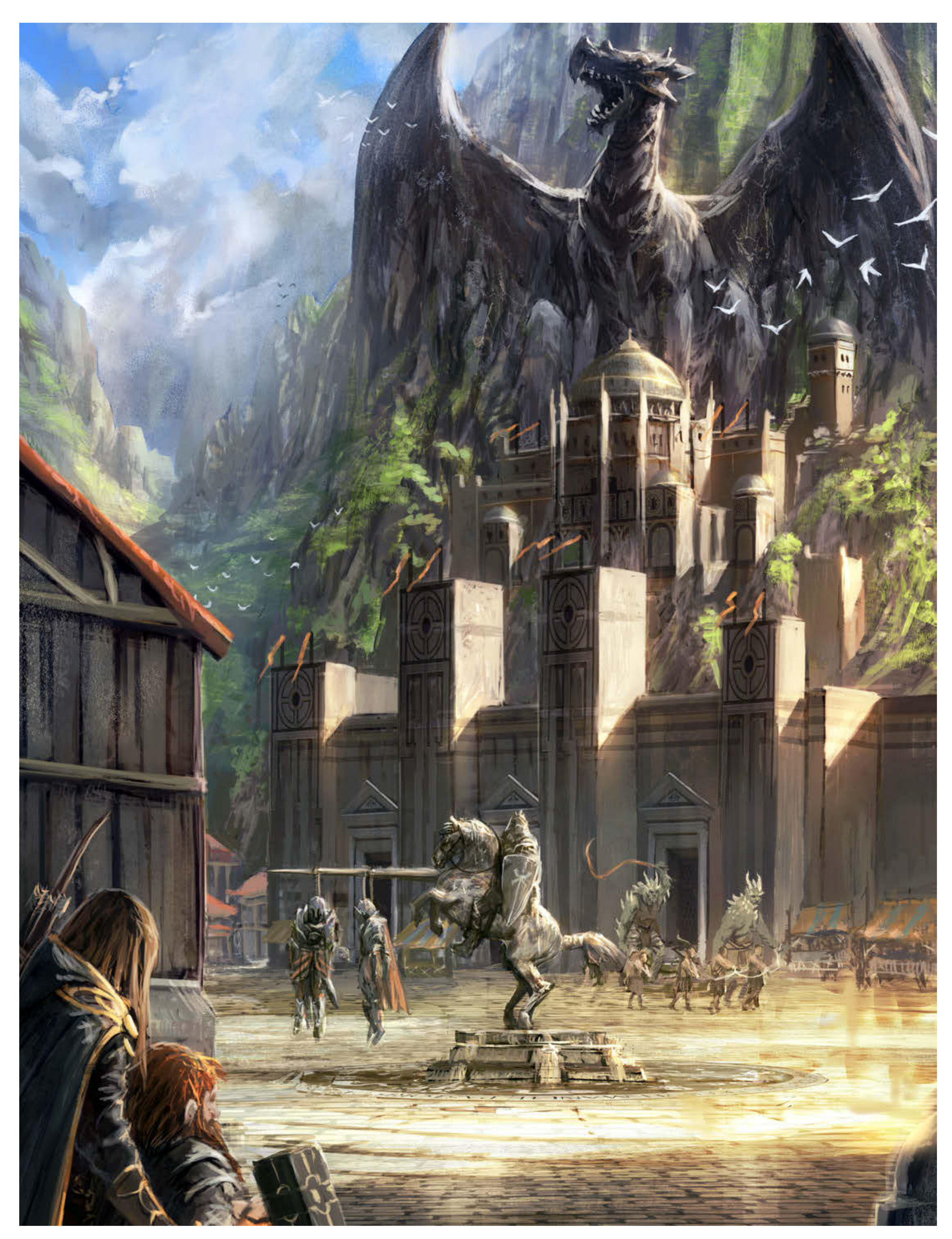


Scène de la campagne Invincible, par Benjamin Giletti

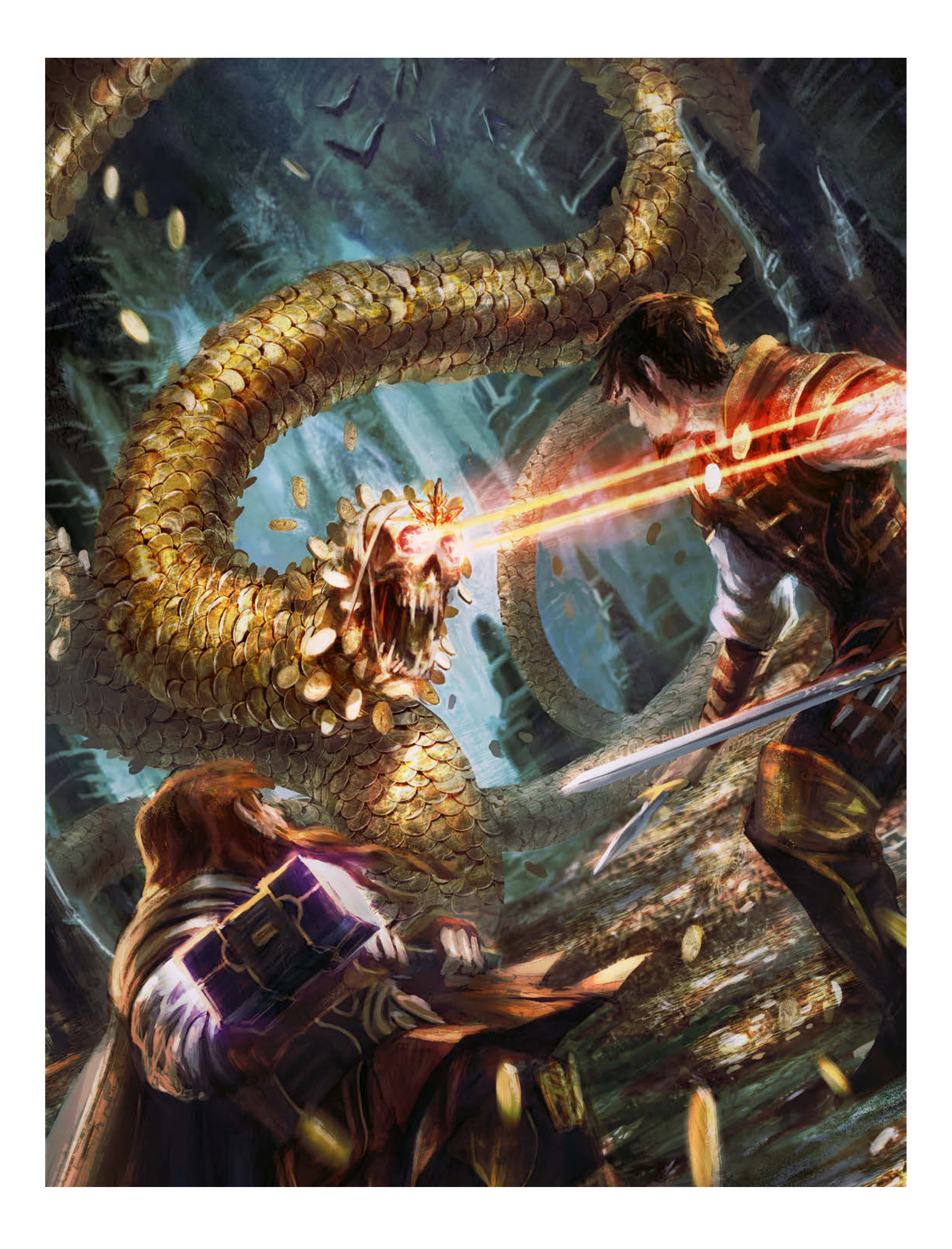


Scènes de la campagne Invincible, par Benjamin Giletti



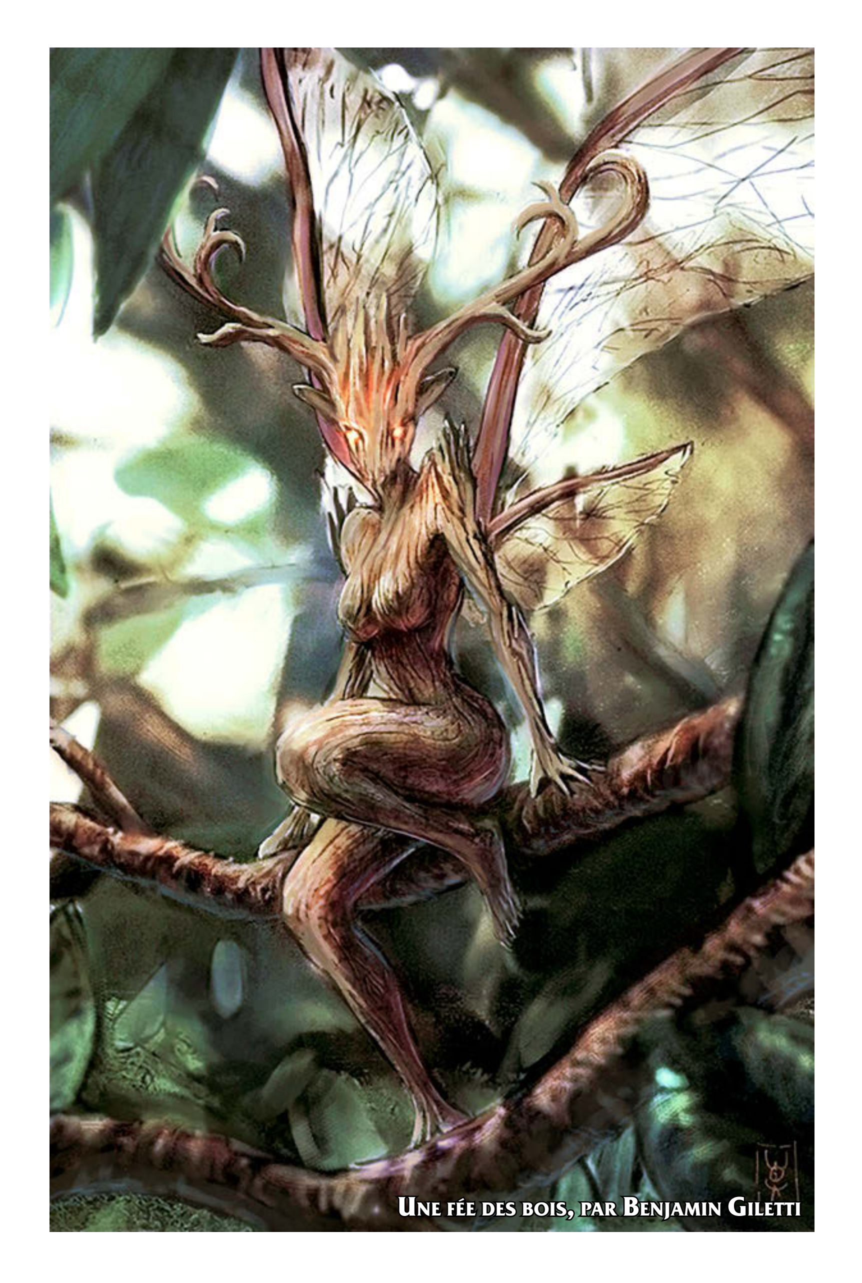


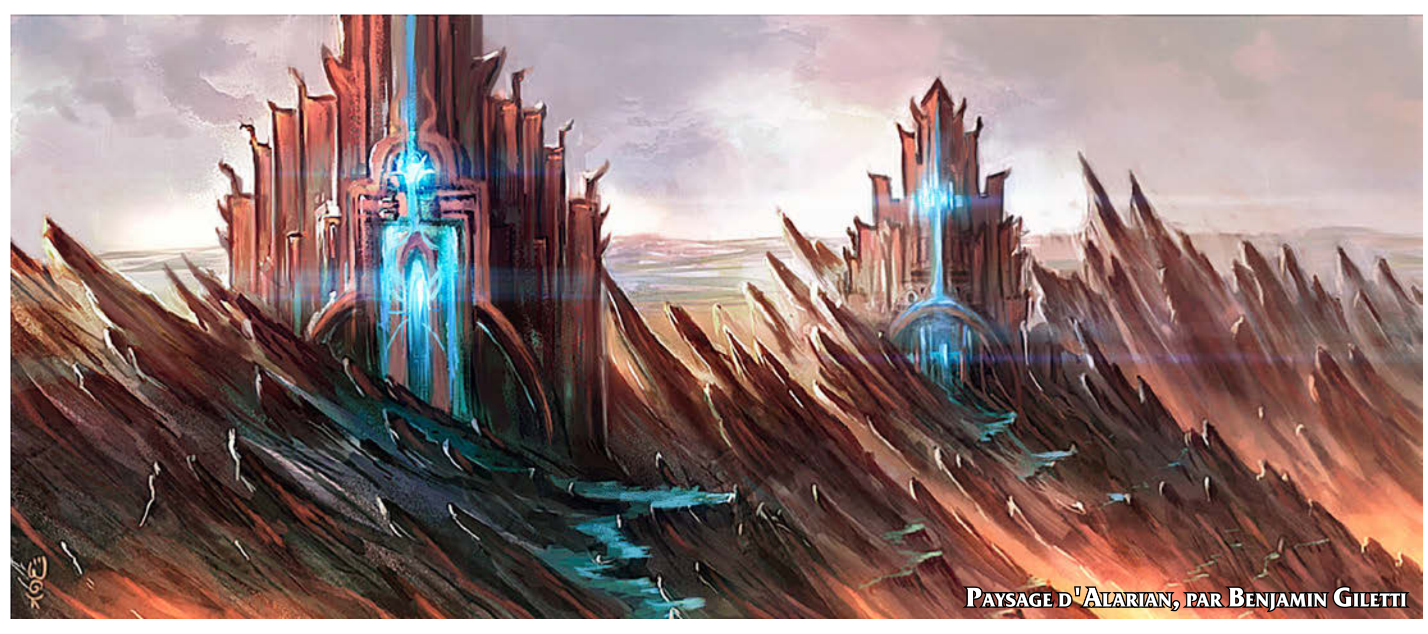
Scènes de la campagne Invincible, par Benjamin Giletti





Les cinq royaumes, par Chris Knight

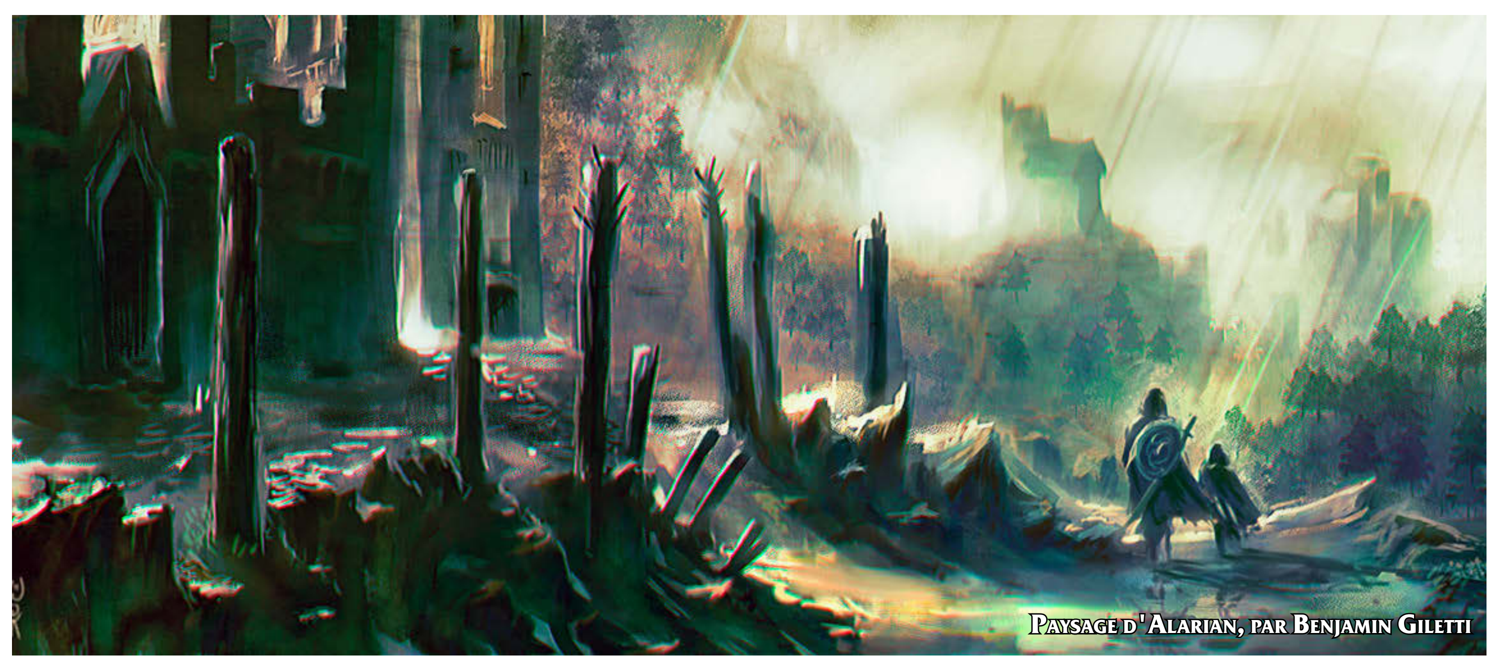

Une fée des bois, par Benjamin Giletti


Paysage d'Alarian, par Benjamin Giletti

Le duel, par Edouard Noisette

Le repère du dragon, par Edouard Noisette

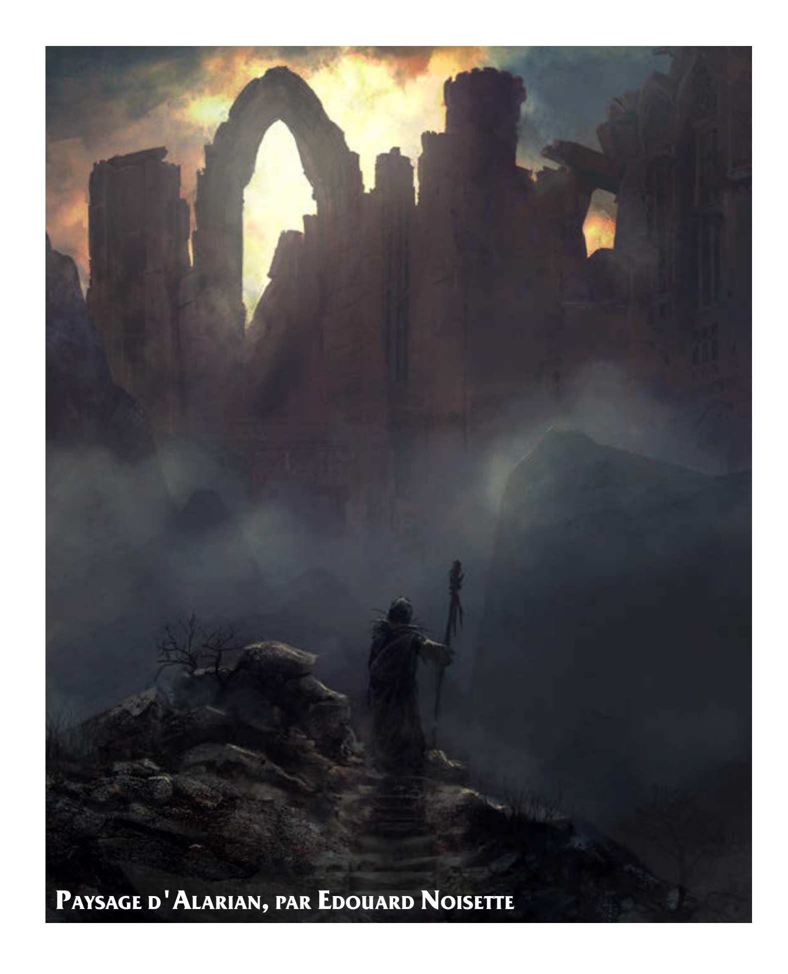
Le chevalier dragon, par Laurent Miny



Paysage d'Alarian, par Benjamin Giletti



L'oeil du dragon, par Edouard Noisette

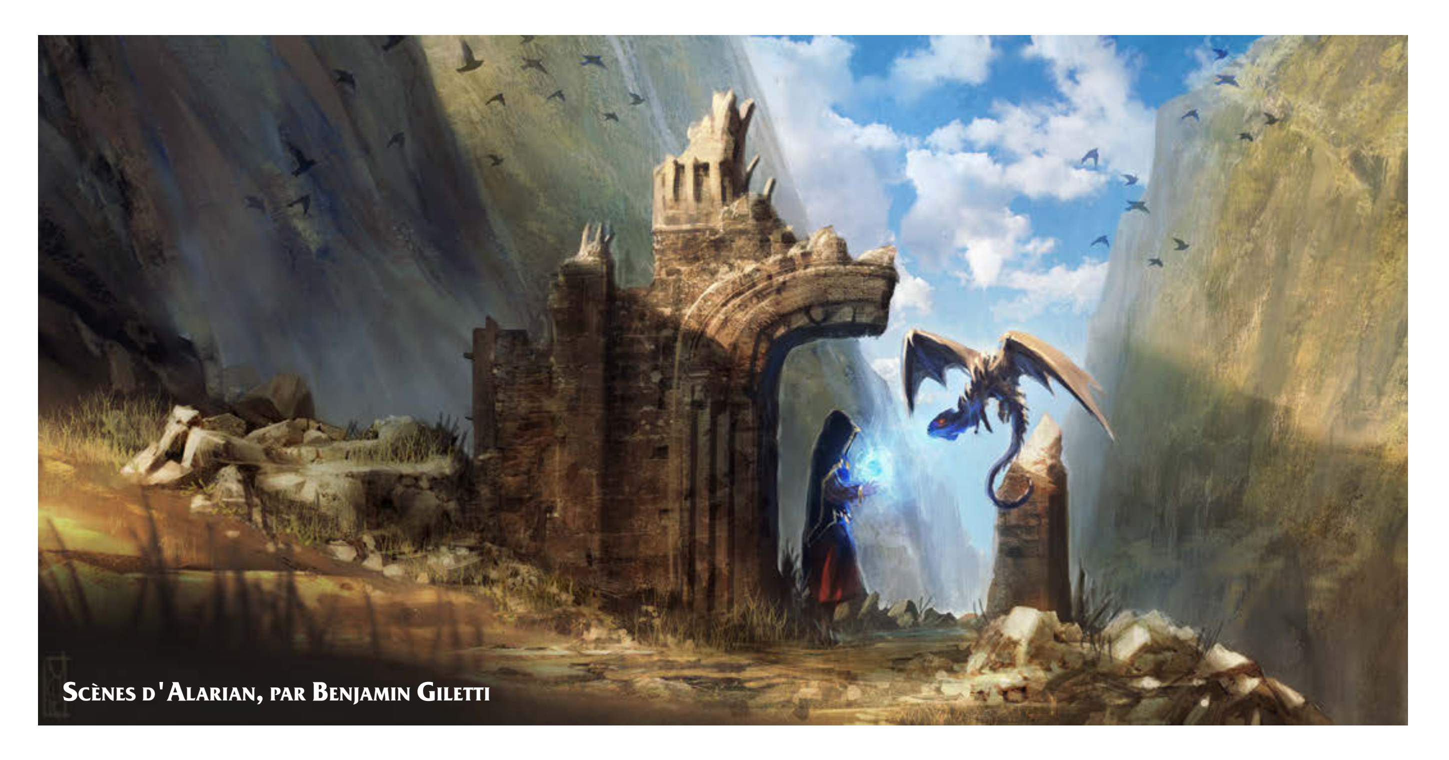


Paysage d'Alarian, par Edouard Noisette

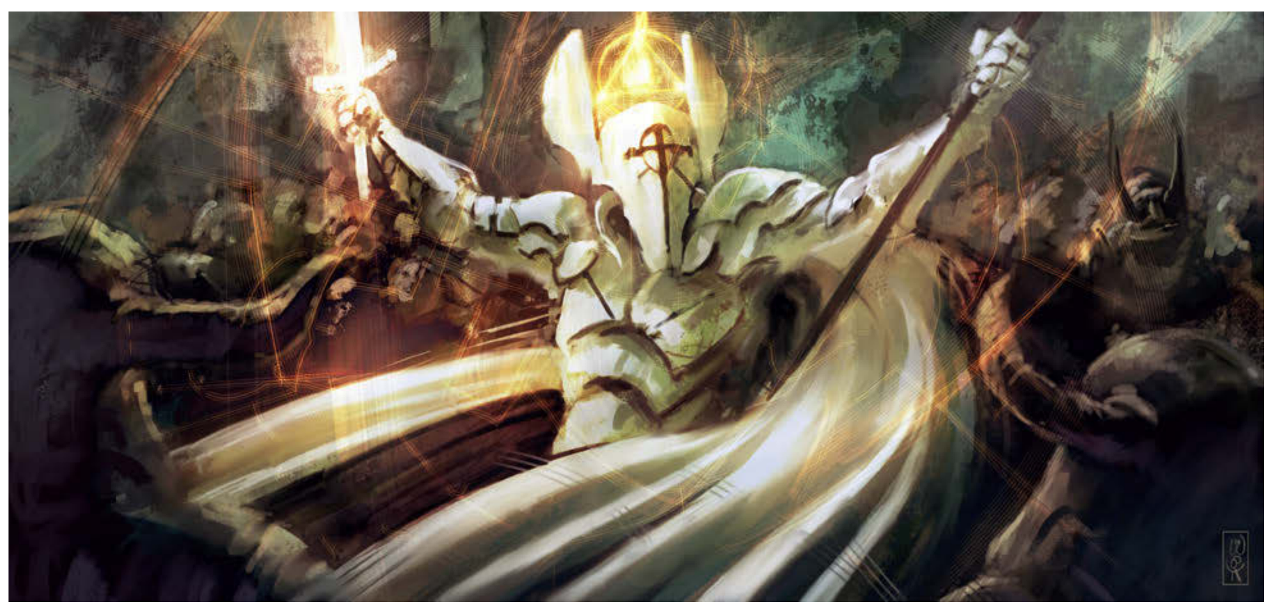


Paysage d'Alarian, par Benjamin Giletti

Paysage d'Alarian, par Benjamin Giletti



Scènes d'Alarian, par Benjamin Giletti





Découvrez les coulisses du projet

Héros & Dragons est un jeu de rôle qui plonge les joueurs dans des aventures légendaires au sein d'un univers médiéval fantastique.

Au terme d'une campagne de précommande participative historique pour *Black Book Editions* et la rédaction de *Casus Belli*, les participants ont décroché un ultime objectif pour la gamme naissante : le making off et art book du jeu !

Voici donc cette promesse tenue, avec les interviewes des principaux participants, éditeurs, auteurs, illustrateurs du projet. Vous saurez tout de la genèse, des difficultés du processus de créations et du parti-pris sur le design et les illustrations.

Bien sûr, cet ouvrage a pour volonté aussi de mettre du mieux possible en valeur les magnifiques illustrations de nos talentueux partenaires.

Régalez-vous !

Admirez l'art de Héros & Dragons !

Vous trouverez dans ce livre :

» Des interviews de membres des équipes *BBE* et *Casus Belli*

» Les plus belles illustrations de la gamme ***Héros & Dragons***

» Quelques surprises !



ISBN : 978-2-36328-459-4